

신산업 E스포츠와 엔터테인먼트 크리에이팅 분야를 선도할 새로운 미디어 세대

# e-스포츠과

T. 031.740.1348  
http://esports.shingu.ac.kr



## 2년제

### 학과 소개

e-스포츠과는 게이밍 실무 관련 산업 실무 분야에 필요한 전문 역량을 갖추 수 있는 교육에 중점을 두어 e스포츠 산업에서 요구하는 실무능력을 겸비한 전문가 양성을 목표로 합니다.

이를 바탕으로 진출 가능한 분야는 다음과 같습니다.

e스포츠 게임 분야	프로게이머, 코칭, 전략분석가, 게임 개발자, 게임 개발사의 QA인력 등
e스포츠 산업 분야	대회 및 행사 기획/홍보/운영 전문가, 게임 해설자 등
기타	MCN 산업 관련 기획자/유튜브 크리에이터

### 학과장 인터뷰

**e스포츠는 4차산업혁명 시대의 엔터테인먼트 관련 비즈니스를 이끌 새로운 신산업입니다.**

정재현 | e-스포츠과 학과장

e-스포츠과는 2년제 학과로서 새로운 산업 분야인 e스포츠 분야에서 게임 실무와 관련 비즈니스 실무 역량을 겸비한 전문기술인 양성을 목표로 합니다.

2019년 기준 e스포츠 산업 규모는 전 세계적으로 1조 3천억원에 달하며 국내 시장도 1천 4백억원에 이고 있으며 매년 지속적인 성장을 거듭하고 있습니다. 또한 유튜브와 같은 영상 플랫폼의 채널들과 제휴하여 제작/자금지원/홍보/저작권관리/수익창출/고객확보 등을 지원하는 분야인 MCN(Multi-Channel Network) 산업도 매년 성장하고 있습니다.

신구대학교 e-스포츠과는 게이밍 실무, 관련 산업 실무 분야에 필요한 전문 역량을 갖추기 위한 교육과정과 전문 교수진을 구축하여 기술과 엔터테인먼트가 결합된 e스포츠와 함께할 여러분들을 기다리고 있습니다.

### 커리큘럼

e스포츠 게임 역량	게임기초/게임실전/e스포츠코칭실무/e스포츠심판실무
e스포츠 산업 역량	e스포츠산업개론/e스포츠윤리/e스포츠마케팅/MCN산업이해
e스포츠 지원 역량	e스포츠중계실무/영상촬영기초/영상편집기초/영상제작실무/프리젠테이션실무

### 취업분야 및 취득자격증

취업분야	e스포츠 게임 관련 분야 : 프로게이머, 코칭, 전략분석가, 게임 개발자, 게임 개발사의 QA인력 등 e스포츠 산업 관련 분야 : 대회 및 행사 기획/홍보/운영 전문가, 게임 해설자, 유튜브 크리에이터 등
취득자격증	ISTQB(국제 소프트웨어 테스트 자격증), e스포츠심판 1, 2, 3급, IT관련 자격증, 그래픽 관련 자격증,
지원 및 혜택	e스포츠 훈련 및 각종 대회 활동 지원



궁금하세요? 물어보세요!

Q1

**어떤 게임에 대한 실무 교육이 이루어 지나요?**

e-스포츠과에서는 한국 e스포츠 협회(KeSPA)에서 전문 종목으로 선정된 LOL(League Of Legend), 배틀그라운드를 비롯하여 일반종목인 스타크래프트2, 던전앤파이터, 서든 어택 등에 대한 실무교육을 실시합니다.

Q2

**졸업 후 진로는 어떻게 되나요?**

e스포츠와 관련된 분야라면 모든 분야에 진출 가능합니다. 또한 e스포츠 관련 영상 기획/제작/마케팅 역량을 기반으로 유튜브와 같은 영상 플랫폼을 기반으로 하는 다양한 MCN(Multi-Channel Network) 산업 분야에서 종사 가능합니다.